reCursos

Comunidades virtuales. Metaversos y Second Life

Para contactar:
http://www.albano.tel

Autor:
Albano Cruz. Consultor de comunicación y nuevas tecnologías, Community Manager

IMBUYEN AL USUARIO EN UNA EXPERIENCIA VIRTUAL QUE TIENE VALOR POR SÍ MISMA

Introducción

Desde hace ya algún tiempo las palabras *metaversos* y *avatar*[1] aparecen en los medios de comunicación cada vez con más frecuencia. Y desde el estreno de la película *Avatar*, de James Cameron, el significado de por lo menos esta última está muy difundido entre el público general. Pero ¿llegaré yo a encarnarme en un avatar y desplazarme por un metaverso? La respuesta es corta. Probablemente, sí. Es una tecnología que se va implantando poco a poco en distintos campos.

Avatares y metaversos, ¿qué son?

Se le atribuye a Neil Stephenson el primer uso de la palabra *metaverso* en su novela *Snow crash* (1992). En ella describe un entorno creado por ordenador que toma como modelo la realidad, sin pretender replicarla, y en el que cada usuario de la Red entra para comunicarse e interactuar con los demás. Esa interacción es canalizada a través de una representación antropomórfica, a veces similar a la real, y a veces completamente fantasiosa. Sea como sea, estas representaciones están al servicio del usuario con el objetivo de facilitar la comunicación cara a cara, usando todos los mecanismos posibles de los que dispone el ser humano: palabra, lenguaje gestual, expresiones faciales, emociones. La principal razón esgrimida por Stephenson para la necesidad de tales avatares, no sin razón, es la confianza entre interlocutores.

Los avatares, a su vez, están sujetos a las reglas físicas que el metaverso les impone, por ejemplo, cuando chocan unos con otros o si hay inercias en el movimiento o no. Pero como bien declara Morpheus en *Matrix*, al fin y al cabo «es un sistema informático, y algunas reglas pueden doblarse, otras romperse». La realidad de los metaversos es flexible y adaptable.



Imagen en Second Life

Second Life, ¿qué es?

Second Life es un metaverso. Y se halla poblado de avatares. Detrás de cada uno de ellos hay una persona, responsable de los actos del avatar. Son las encarnaciones de los usuarios en ese metaverso. Hay muchos más metaversos, especializados en áreas y temas muy distintos. Hay metaversos para que los niños aprendan ciencia, para que se relacionen entre ellos, para que aprendan la economía cotidiana, o simplemente para que se diviertan. Los hay para un público adolescente, para adultos jóvenes y para adultos no tan jóvenes. Algunos metaversos son videojuegos, algunos son simuladores de entornos para experimentar, los hay que son simplemente *chats*, y también los hay enfocados hacia el aprendizaje. Todos tienen dos características en común: son plataformas basadas en el par interacción-comunicación y resultan inmersivos. Imbuyen al usuario en una experiencia virtual que tiene valor por sí misma. Si esa experiencia se realiza en un entorno gráficamente detallado, puede llegar a ser sensorialmente muy cercana a lo que vivimos en el día a día.

VISIT…

LANZAROTE Caliente.COM

Second Life es un metaverso genérico. Puede ser un juego, un simulador, un *chat* o una plataforma educativa. Es un entorno inmersivo en el que los programadores que hay detrás de él han creado unas herramientas con las que el usuario, a través de los avatares, pueden crear el contenido del metaverso. Por ello, Second Life puede convertirse en aquello que los grupos de usuarios decidan, transformando el espacio virtual que ocupan.

Este metaverso está subdividido en áreas semiindependientes unas de otras. Cada área adopta la forma de una isla de algo más de 65.000 metros cuadrados, y es el espacio en el que los avatares interaccionan. Dentro de esas islas, los avatares pueden encontrar otros avatares y objetos de muchas clases distintas. Cuál es exactamente el contenido de la isla depende de la comunidad que la regenta. Hay islas que son reproducciones de localizaciones geográficas, como la Alhambra de Granada o la plaza Roja de Moscú. Hay universidades con actividad docente. Hay hasta zonas comerciales. El entorno y las reglas de manejo y creación son flexibles y ofrecen un amplio abanico de posibilidades. Y es la amplitud de opciones lo que llevó a la Sociedad Española de Medicina de Familia y Comunitaria (semFYC) a tener su propio espacio en Second Life frente a otro metaverso, ocupando una isla entera. La flexibilidad de creación de contenido y la posibilidad de compartir información en 3D simultáneamente lo hacen un entorno ideal para reuniones, sesiones clínicas, actividades formativas y encuentros profesionales.

Entrar en Second Life es sencillo. Una vez que me he asegurado de que se cumplen los requisitos básicos[2] del ordenador, tan sólo he de dirigirme a la página de Second Life[3], escoger el idioma en el que deseo realizar el proceso, dar de alta una cuenta y seleccionar una comunidad de entrada. Tras descargar el cliente y ponerlo en marcha, apareceremos en el punto de inicio seleccionado. Es recomendable entrar a Second Life por primera vez a través de una isla administrada por una comunidad establecida del mismo idioma y cultura que la nuestra[4]. En muchas de ellas hay buenos tutoriales para aprender los rudimentos básicos con los que movernos en este metaverso y sacarle el máximo provecho. Y a través del buscador interno puedo localizar los recursos o comunidades que sean de mi interés, y acceder a ellos. Es la manera más rápida de acceder a las instalaciones públicas de la semFYC.

La isla de la semFYC

Actualmente, la isla de la semFYC alberga cuatro tipos distintos de actividades: reuniones de coordinación y trabajo de diferentes grupos dentro de la sociedad, clases y talleres de temática variada –dermatología, radiología, biología, filosofía, comunicación–, sesiones clínicas y actividades culturales. Todas ellas, junto con la exposición y defensa de pósteres, se han dado simultáneamente en el XXIX Congreso de la semFYC, que ha tenido parte de su actividad en Second Life.

Aparte de la facilidad de creación de contenido, todas estas actividades son posibles gracias a las capacidades de comunicación simultánea a través de los distintos canales que podemos usar. La comunicación entre avatares puede llevarse a cabo mediante texto público o privado, en un grupo genérico o de interés temático, o puede ser por audio, volcando nuestra voz al entorno. Podemos hablar en público, haciendo que todos los avatares presentes nos oigan. O podemos hablar en privado, a un individuo o a un grupo. Combinándolo con la proyección de imágenes y vídeo, encontramos una plataforma ideal para una actividad como las ponencias o las clases magistrales. Los metaversos de este tipo, y Second Life en particular, nos abren la posibilidad de participar de un entorno de aprendizaje inmersivo sin los gastos económicos y físicos asociados al traslado hasta el entorno docente real.

Queda por reseñar una faceta que es sencilla y compleja a la vez. Second Life posee cierta capacidad de transmisión metalingüística. Los avatares reaccionan corporalmente a las interacciones con los demás, aportando una capa de comunicación gestual que favorece los climas de confianza y tranquilidad, facilitando la asimilación de los mensajes transmitidos a través del metaverso.

Dentro de ese primer metaverso, el ideado por Stephenson, hay un antes y un después de una fecha. Aquella en la que los avatares fueron capaces de comunicar emociones, pudiendo reflejar nuestra alma en un entorno virtual.

1. El origen de la palabra, *avatara*, se encuentra en los Vedas sánscritos (1500-1000 a.C.) describiendo las encarnaciones de Vishnu en el mundo. Como tal encarnación terrestre, tiene capacidades que sobrepasan las humanas.
2. Conexión de banda ancha estable, una tarjeta gráfica con capacidad 3D y el sistema de sonido correctamente configurado.
3. http://www.secondlife.com.
4. Recomiendo entrar a través de la isla de la comunidad Second Spain.

LOS METAVERSOS DE ESTE TIPO, Y SECOND LIFE EN PARTICULAR, NOS ABREN LA POSIBILIDAD DE PARTICIPAR DE UN ENTORNO DE APRENDIZAJE INMERSIVO SIN LOS GASTOS ECONÓMICOS Y FÍSICOS ASOCIADOS AL TRASLADO HASTA EL ENTORNO DOCENTE REAL